

V. PENUTUP


A. Kesimpulan

Segala proses produksi karya video seni dalam bentuk *video virtual reality* telah selesai dilakukan. Hasil yang dapat dicapai setelah terciptanya karya ini adalah sesuai konsep yang telah dirancang dan bahkan berkembang seiring proses produksi yang dipengaruhi dengan berbagai faktor eksternal yang menstimulus pengkarya lebih mengembangkan bentuk karyanya agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik.

Karya dengan judul “Kacamata Layarkaca Indonesia” memberikan gambaran bahwa kritik atas isu dan permasalahan yang terjadi di tengah kehidupan masyarakat dapat disampaikan melalui media baru seperti yang digunakan dalam karya ini, yaitu *video virtual reality*. Visual karya ini dilihat dengan menggunakan kacamata *virtual reality*. Di dalamnya terdapat efek imersif yang merupakan nilai estetis utama dalam karya ini. Efek imersif menghilangkan batasan antara dunia nyata dengan dunia virtual sehingga penonton seolah terlibat langsung baik secara visual maupun secara emosi. Efek imersif yang diaplikasikan dalam karya berhasil menunjukkan visual *spherical* yang berpadu dengan *visual effect* dan ilustrasi musik yang menambah kesan dramatis, memicu emosi, dan menyampaikan informasi pesan utama karya ini. Karya *video virtual reality* “Kacamata Layarkaca Indonesia” merupakan sebuah terobosan baru dalam penyampaian kritik isu permasalahan yang terjadi di sekitar kehidupan masyarakat, dalam hal ini adalah masalah buruknya kualitas program televisi di Indonesia.

Dengan menggunakan media *kacamata virtual reality* berikut visual efek-nya yang sedemikian rupa, penonton akan lebih antusias dengan segala sifat intuitif, aktual dan imersif yang dimiliki *virtual reality* dengan segala informasi yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, penonton sebagai masyarakat akan memiliki kesadaran lebih terhadap kualitas program televisi bangsanya, dan kedepannya lebih kritis untuk memberi masukan kemudian melaporkan program televisi yang melanggar kode etik penyiaran kepada Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) agar kualitas program acara televisi Indonesia menjadi lebih baik.

B. Saran-saran



Proses produksi karya ini tentu bukan tanpa kendala. Setiap permasalahan yang dihadapi direspon dengan pengembangan ide karya agar pesan informasi yang ingin disampaikan tetap dapat disalurkan dengan baik. Apalagi media yang digunakan dalam karya ini merupakan media baru, implementasi penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari masih sangat terbatas. Namun hal ini dapat diatasi dengan proses persiapan atau riset yang cukup untuk mencari metode alternatif lain dalam menghasilkan sebuah karya *video virtual reality*. Seperti misalnya dalam hal ini pengkarya memanfaatkan kacamata *virtual reality cardboard* sebagai pemutar *video virtual reality* daripada perangkat kacamata *Virtual Reality Oculus* yang harganya berkisar 100 kali lipat dari *virtual reality cardboard*. Kedepannya, dengan perkembangan teknologi yang saat ini sangat masif dan cepat, perangkat untuk mengolah *virtual reality* bukan tidak mungkin akan terjangkau oleh *content creator*.

Kendala lain yang ditemui ada dalam keterbatasan waktu akibat rangkaian jadwal yang ditentukan oleh pihak institusi akademik untuk menetapkan *deadline* tidak diinformasikan dengan baik. Proses produksi *video virtual reality* membutuhkan waktu yang relatif lama. Tidak hanya dalam pengolahan karya, namun proses eksperimen, evaluasi, *compositing*, *visual effect*, dan rendering cukup menyita waktu. Sehingga jika *deadline* karya final untuk siap diujikan dan diapresiasi ditetapkan sesuai dengan kalender akademik setiap semesternya, maka kendala ini dapat diantisipasi dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bittner, John R. 1980. *Mass Communication and Introduction*. New Jersey: Engelwood Cliffs.
- Bujono, Bambang dan Wicaksono Adi. 2012. *Seni Rupa Indonesia: Dalam Kritik dan esai*. Jakarta: Cipta.
- Danesi, Marcel. 2004. *Messages, Signs, and Meanings: A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory*. Toronto: Canadian Scholars' Press Inc.
- Djumhana, Muhammad dan R. Djubaedillah. 1997. *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Fachruddin, Andi. 2011. *Dasar-dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Fuchs, Philippe. 2017. *Virtual Reality Headsets: A Theoretical and Pragmatic Approach*. London: CRC Press
- Haryatmoko. 2016. *Membongkar Rezim Kepastian*. Yogyakarta: Kanisius.
- Johnston, Melissa P. 2014. *Secondary Data Analysis: A Method of Which the Time Has Come*. Alabama: University of Alabama.
- Kwant, R. C. 1987. *Manusia dan Kritik*. Yogyakarta: Kanisius.
- LaValle, Steven M. 2016. *Virtual Reality*. London: Cambridge University Press
- Mabruri KN, Anton, *Manajemen Produksi Program Acara TV*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Monaco, James. 2009. *How to Read a Film*. New York: Oxford University.
- Morissan, M. 2008. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi, Ed. Rev. Cet. 3*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Murti, Krisna. 2009. *Esai Tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta: IVAA
- Prasetya, Wisnu. 2015. *Orde Media: Kajian Televisi dan Media di Indonesia Pasca-Orde Baru*. Yogyakarta: INSISTPress.

- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Riswandi, Budi Agus dan M. Syamsudin. 2004. *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Rivers, William L, Jensen, Jay W, Peterson, Theodore. 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Jakarta: Prenada Media.
- Sani, Asrul. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra.
- Utama, Tomo Suryo. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

WEBTOGRAFI

- Aaron, 2013, *Warping Fisheye Images for Spherical Mirror Projection*, (<http://www.luniere.com/2013/03/14/warping-fisheye-images-for-spherical-mirror-projection/>, diakses tanggal 9 Desember 2016)
- Asri, Altrerosje. 2011, *Manusia dan Kritik: Tinjauan Buku*, (<https://altrerosje.wordpress.com/2011/11/21/manusia-kritik-tinjauan-buku/>, diakses tanggal 9 Desember 2016).
- Charara, Sophie. 2016, *How does VR Actually Work?*, (<https://www.wareable.com/vr/how-does-vr-work-explained>, diakses tanggal 9 Desember)
- Farm 51. 2015, *Chernobyl VR Project – Trailer*, (<https://www.youtube.com/watch?v=relzoNE9WcE>, diakses tanggal 9 Desember 2016)
- Hati2diinternet. 2015, *Tidaaak*, (<https://www.youtube.com/watch?v=moXJGBc5BTo>, diakses tanggal 9 Desember 2016)
- Komisi Penyiaran Indonesia. 2016, *Sanksi, Teguran, dan Peringatan Tertulis Pelanggar Kode Etik Penyiaran Televisi*, (<http://kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi>, diakses tanggal 9 Desember 2016).
- Vacades. 2016, *KRNE x Thook - Apollo (360 Visualizer)*, (<https://www.youtube.com/watch?v=bv38V-OAiXs>, diakses tanggal 9 Desember 2016)
- Wirandi, Wisnu. 2012, *Memahami Kritik dan Permasalahannya*, (<http://wisnunatural.blogspot.co.id/2012/04/kritik-seni.html>, diakses tanggal 9 Desember 2016).